



A szakdolgozat címe

Készítette

Bartus János

Programtervező informatikus

Témavezető

Troll Ede

Tanársegéd

EGER, 2025

Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
1. Fejezet címe	5
1.1. Szakasz címe	5
1.1.1. Alszakasz címe	5
Összegzés	6
Irodalomjegyzék	7

Bevezetés

Gyerekkorom óta érdekeltek a videójátékok, már egészen kicsiként kezdtem el játszani. Az első komolyabb élményeimet apukám PlayStation 2 konzolján szereztem ahol sok időt töltöttem különböző játékokkal. Akkoriban még csak a játék öröme vonzott, nem is gondoltam volna hogy ennyire mélyen elmerülök ebben a világban. Ahogy idősebb lettem, általános iskola alsó tagozatában kezdtek jobban érdekelni a videójátékok nemcsak mint szórakozás hanem mint rendszerek. Elkezdtem azon gondolkodni hogyan működnek, mi és hogy irányítja a karaktereket és a játékon belüli eseményeket.

A programozás irányába a Minecraft vezetett. Felfedeztem benne a parancsblokkokat és azokkal próbáltam változtatni a játék világát. Egyre izgalmasabbá vált hogy a saját ötleteimet meg tudom valósítani, ekkor határoztam el hogy programozó akarok lenni.

A programozással középiskolában kezdtem el komolyabban foglalkozni. Ekkor már tudatosan kerestem azokat a lehetőségeket, amelyekkel jobban megérthetem hogyan működnek különböző játékok és szoftverek. Az első lépéseimet kisebb programok megírásával kezdtem. Kezdetben iskolai beadandók során próbáltam ki magam, de rájöttem hogy a játékfejlesztés felé saját projektekkal lehet jobban elmélyedni. Ezért elkezdtem kisebb játékokat és interaktív szoftvereket fejleszteni, amivel nemcsak a programozás alapjait tudtam gyakorolni, hanem a játékok logikáját is elkezdtem jobban megérteni.

Komolyabban foglalkozni a programozással egyetem alatt kezdtem el. Ebben az időszakban rengeteg új dolgot tanultam, és megismerkedtem számos különböző programozási nyelvvel és technikával. Az egyetem nemcsak az elméleti tudást adta meg, hanem lehetőséget adott, hogy gyakorlati tapasztalatot szerezzek különböző feladatok és projektek révén.

A számomra eddig ismeretlen platformer játék stílussal is az egyetem alatt ismerkedtem meg. Az első találkozásom ezzel a műfajjal izgalmas kihívások elé állított amely lehetőséget adott arra, hogy új területeken is kipróbáljam magam a játékfejlesztésben. A platformerek különlegessége számomra az volt, hogy egyesíteni kell bennük a szórakoztató játékmechanikát, a kreatív pályadizájnt és az erőteljes történetmesélést. Az igazi áttörés az egyetem megrendezésre kerülő GémDzsem alatt tapasztam. Olyan hatással volt rám ez az élmény hogy eldöntöttem: szeretnék a játékfejlesztéssel komolyan foglalkozni.

A szakdolgozatom során először készíték platformer játékot, amelynek animációit és grafikáit egy grafikus tervezi és készíti el. Ez új kihívást jelent számomra, mivel a játékmenet mellett most a vizuális elemekre is nagyobb figyelmet kell fordítanom, és együtt kell működnöm egy más emberrel, hogy a játék mind vizuálisan, mind technika-
ilag sikeres legyen. Az együtt működés lehetőséget ad arra hogy jobban megismerjem vizuális elemek kezelését, mivel eddig nem sokat dolgoztam grafikákkal.

| *Forráskód elérhetősége :*

Játék elérhetősége:

Bemutató videó elérhetősége:

1. fejezet

Fejezet címe

1.1. Szakasz címe

1.1.1. Alszakasz címe

Lórum ipse olyan borzasztóan cogális patás, ami fogás nélkül nem varkál megfelelően. A vandoba hét matlan talmatos ferodika, amelynek kapárását az izma migálja. A vandoba bulái közül „zsibulja” meg az izmát, a pornát, valamint a művést és vátog a vandoba buláinak vókáiról. Vókája a raktil prozása két emen között. Évente legalább egyszer csetnyi pipecsélnie az ement, azon fongnia a láltos kapárásról és a nyákuum bölléséről. [1, 102. oldal]

A vandoba ninti és az emen elé redőzi a számlan radalmakan érvést. Az ement az izma bamzásban – a hasás szegeszkéjével logálja össze –, legalább 15 nappal annak pozása előtt. Az ement össze kell logálnia akkor is, ha azt az ódás legalább egyes bamzásban, a resztő billetével hásodja. [1, 2]

1.1. Tétel. *Tétel szövege.*

Bizonyítás. Bizonyítás szövege.

□

1.2. Definíció. Definíció szövege.

1.3. Megjegyzés. Megjegyzés szövege.

Összegzés

Lórum ipse olyan borzasztóan cogális patás, ami fogás nélkül nem varkál megfelelően. A vandoba hét matlan talmatos ferodika, amelynek kapárását az izma migálja. A vandoba bulái közül „zsibulja” meg az izmát, a pornát, valamint a művést és vátog a vandoba buláinak vókáiról. Vókája a raktil prozása két emen között. Évente legalább egyszer csetnyi pipecsélnie az ement, azon fongnia a láltos kapárásról és a nyákuum bölléséről. A vandoba ninti és az emen elé redőzi a számlan radalmakan érvést. Az ement az izma bamzásban – a hasás szegeszkéjével logálja össze –, legalább 15 nappal annak pozása előtt. Az ement össze kell logálnia akkor is, ha azt az ódás legalább egyes bamzásban, a resztő billetével hásodja.

Irodalomjegyzék

- [1] FAZEKAS ISTVÁN: *Valószínűességszámítás*, Debreceni Egyetem, Debrecen, 2004.
- [2] TÓMÁCS TIBOR: *A valószínűességszámítás alapjai*, Líceum Kiadó, Eger, 2005.

Nyilatkozat

Alulírott, büntetőjogi felelősségem tudatában kijelentem, hogy az általam benyújtott, című szakdolgozat önálló szellemi termékem. Amennyiben mások munkáját felhasználtam, azokra megfelelően hivatkozom, beleértve a nyomtatott és az internetes forrásokat is.

Aláírással igazolom, hogy az elektronikusan feltöltött és a papíralapú szakdolgozatom formai és tartalmi szempontból mindenben megegyezik.

Eger, 2024. december 18.

aláírás

A szakdolgozat megírása után ezt a nyilatkozatot kell a végéhez csatolni a következő módon:

1. A `nyilatkozat` mappában a `nyilatkozat.tex` fájlt tölts ki és fordítsa le pdf-be!
2. A `nyilatkozat.pdf` fájlt nyomtassa ki, majd írja alá!
3. Szkenelje be pdf formátumba, majd ezzel írja felül a `nyilatkozat` mappában a `nyilatkozat.pdf` fájlt!
4. A szakdolgozat forrásfájljában legyen betöltve a `pdfpages` csomag. Az utolsó két sor legyen az alábbi:

```
\includepdf{nyilatkozat/nyilatkozat.pdf}  
\end{document}
```

5. Ezután fordítsa le a szakdolgozatot pdf-be!